

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi seperti sekarang ini, kebutuhan internet berperan penting dalam kehidupan sehari-hari. Semua jenis informasi bisa didapatkan dengan mudah dan praktis dengan adanya internet. Selain sebagai tempat informasi, internet juga bisa menjadi tempat sarana hiburan. Salah satunya yaitu *game online*.

Game online dimulai sejak tahun 1969, ketika permainan untuk dua orang dikembangkan dengan tujuan awal untuk pendidikan (Jessica Mulligan, 2000). Kemudian pada awal tahun 1970, sebuah sistem dengan kemampuan *time-sharing*, yang disebut Plato, diciptakan untuk memudahkan siswa belajar secara online. Dimana beberapa pengguna dapat mengakses komputer secara bersamaan menurut waktu yang diperlukan. Dua tahun kemudian, muncul Plato IV dengan kemampuan grafik baru, yang digunakan untuk menciptakan game untuk banyak pemain (*multiplayer games*) (David R. Woolley, 1994).

Di dalam *game online*, *player* dapat berinteraksi antara satu dengan yang lainnya. Membentuk suatu *party* untuk menyelesaikan *achievement* dan *quest*. Selain itu, *game online* juga menjadi sarana untuk bertukar informasi sesama *player* seperti cara mendapatkan *rare item*, mengalahkan *boss monster*,

mendapatkan *hidden mission* dan juga bertatap muka antar *player* melalui *webcam*.

Akan tetapi, tidak semua *game online* dapat dinikmati secara cuma-cuma oleh seluruh *player* di dunia. Salah satu kendalanya adalah *region lock*. *Game online* yang terkena *region lock* tersebut membuat *player* di daerah tertentu tidak dapat memainkan *game online* tersebut. Salah satu contohnya adalah *Phantasy Star Online 2 server Jepang (PSO2JP)*. *Player* yang berada di *region South East Asia (SEA)* tidak dapat mengakses dikarenakan telah memiliki *game server* sendiri yaitu *Phantasy Star Online 2 server SEA (PSO2SEA)*. Keuntungan *player* yang memainkan *PSO2JP* adalah dikarenakan *update feature*-nya yang lebih cepat dan *event* yang lebih bervariasi dibandingkan dengan *PSO2SEA*, sehingga banyak *player* yang memilih untuk berpindah *server*. Salah satu pilihannya adalah dengan menggunakan *proxy* sebagai *bypass region lock* tersebut. Berdasarkan permasalahan tersebut maka penulis ingin menganalisis tentang pemanfaatan *proxy* untuk *bypass region lock* game online *PSO2JP*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang akan dikaji adalah :

1. Bagaimana penggunaan *proxy* sebagai *bypass region lock* game online *PSO2JP*.

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan skripsi ini, penulis membatasi masalah yang akan dianalisis, yaitu :

1. *Game online* hanya pada *PSO2JP*.
2. Cakupan penelitian meliputi proses instalasi *proxy*, konfigurasi *proxy* dan analisis *bypass region lock*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai penulis dalam penelitian ini adalah untuk membangun *proxy* yang dapat digunakan untuk *bypass region lock game online PSO2JP*.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain :

1. Bagi pengguna
 - a. Mendapatkan pengetahuan cara penggunaan *proxy* untuk *bypass region lock*.
2. Bagi penulis
 - a. Mengaplikasikan ilmu yang sudah didapat dari bangku kuliah.

1.6 Sistematika Penulisan

Penelitian ini terdiri dari lima bab dengan pokok bahasan terdiri dari

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penulisan laporan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas tentang teori-teori yang menunjang judul skripsi dan sumber berupa referensi dari buku-buku, ebook dan internet meliputi telaah penelitian dan landasan teori

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang kebutuhan dalam pengerjaan penelitian. Waktu dan tempat penelitian, bahan dan alat penelitian, serta kerangka pemikiran dan flowchart.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang hasil dari penelitian dan analisis sehingga menghasilkan kesimpulan yang sedemikian rupa.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V berisi kesimpulan dan saran yang diperoleh selama proses pengerjaan penelitian.